The Zoroastrian Boy Scout Troop
Series No. 2.

ધી બોય સ્કાઉટસ નોટ બુક

કર્ત્તા

અરદેશર માણેકજી જીલ્લા

સેક્રેટરી, "એ" ડિવિઝન, બોમ્બે બોય સ્કાઉટસ
લોકલ એસોસિએશન;
સ્કાઉટ માસતર, ધી ઝોરાસ્ત્રીઅન બોય સ્કાઉટ ગ્રુપ

પદમ [illegible] પાવરી
[illegible]સિસ્ટન્ટ સ્ક[illegible]ર, ધી ઝોરાસ્ત્રીઅન
બોય સ્કાઉટ ગ્રુપ.

મુંબઇ.

૧૯૨૬.

The Zoroastrian Boy Scout Troop

Series No. 2.

ધી બોય સ્કાઉટસ નોટ બુક

કર્ત્તા

અરદેશર માણેકજી જીલ્લા

સેક્રેટરી, "એ" ડિવિઝન, બોમ્બે બોય સ્કાઉટસ લોકલ એસોસિએશન;

સ્કાઉટ માસતર, ધી ઝોરાસ્ટ્રીઅન બોય સ્કાઉટ ટ્રુપ

અને

પદમ સોરાબજી પાવરી

એસીસટન્ટ સ્કાઉટ માસતર, ધી ઝોરાસ્ટ્રીઅન બોય સ્કાઉટ ટ્રુપ.

મુંબઇ:

૧૯૨૬.

પ્રસ્તાવના.

અમારા કેટલાક વરસના સ્કાઉટસના અનુભવ ઉપરથી માલમ પડયુ છે કે બોય સ્કાઉટ મંડળમાં જોડાતા નવા છોકરાઓ માટે, ખાસ કરી તેનડરફુટ અને સેકન્ડ-કલાસને માટે, એક નાની ગુજરાતી નોટ બુકની જરૂર છે.

આ નાની ચોપડી આ જરૂરિયાતને જેટલી બને તેટલી હદે પુગી વળવાને માટે લખી છે; અને અમે આશા રાખીએ છીએ બોય સ્કાઉટમાં જોડાઇ પહેલે, અને પછી, આગળ ચાલતા તેમાં શું શું કરવાનું છે તેની પુરતી સમજણ મેળવવાને અમારા નવા બ્રધરોને આ નોટ બુક મદદગાર થઇ પડશે.

આ નોટ બુકમાં કંઇ બધી સ્કાઉટિંગ પ્રેકતિસીસો આપી નથી; તે તો સ્કાઉટોએ પોતાના સ્કાઉટ માસ્તરો કે પેતરોલ લીડરો સાથે કરવાની છે. આમાં માત્ર એક નવા છોકરાને જે નોટસ લખાવવી પડે છે, અને તેમ કરતા જે વખત જાય છે, તે અમુલ્ય વખતનો બચાવ કરવાની નેમ રાખી છે.

છેવટે આ "નોટ બુક" અમે દુન્યાના સરવે મહાન સ્કાઉટોના અષો ફરોહરોને અર્પણ કરીએ છીએ.

કર્તા.

બોય સ્કાઉટ.

અમો ધાર્યે છીએ કે દરેક પારસી છોકરો પોતાની કોમને એક યા બીજી રીતે મદદ કરવા માંગે છે. તેને માટે એક માર્ગ છે, કે જેથી તે તેમ સહેલાઇથી કરી શકે—તે એક બોય સ્કાઉટ થવાથી છે.

"સ્કાઉટીંગ" એટલે Woodcraft (કુદરતને લગતું જ્ઞાન), Exploring (આંખ, કાન અને ભેજાંના ઉપયોગને લગતો હુન્નર યાને અવલોકન), અને Frontiersmanship (કંઇ પણ કરવા અગાઉ પોતાની ફરજ બજાવવી એટલે કે પરોપકાર).

કોઇબી છોકરો જે બાર અને અઢાર વર્ષની વચ્ચેનો હોય તે "બોય સ્કાઉટ" માં જોડાઈ શકે છે. જ્યારે આંઠ અને બાર વર્ષની વચ્ચેના છોકરાઓ "વુલ્ફ કબ" (નાના સ્કાઉટ) માં જોડાઇ શકે છે. અઢાર વર્ષથી મોટા છોકરાઓ માટે બીજો એક ખાસ વિભાગ છે જેને "રોવર સ્કાઉટ" (જેનટલમેન સ્કાઉટ) કહે છે.

છ થી આઠ છોકરાઓ મલીને એક "પેતરોલ" બને છે. બે કે વધુ પેતરોલો મલી એક "ત્રુપ" બને છે. પેતરોલના વડા છોકરાને "પેતરોલ લીડર" અને તેના એસીસટન્ટને "સેકન્ડ" કહે છે. પેતરોલ લીડરોના વડા છોકરાને "ત્રુપ લીડર" અથવા સીનિયર પેતરોલ લીડર કહે છે. ત્રુપના વડા માસતરને "સ્કાઉટ માસતર" અને તેમના મદદનીશને "એસીસ્ટન્ટ સ્કાઉટ માસતર" કહે છે.

બોય સ્કાઉટમાં ચીફ સ્કાઉટ સર રોબર્ટ બેડન-પોવેલની ચોપડી "સ્કાઉટીંગ ફોર બોયસ" માં જણાવ્યા પ્રમાણે અભ્યાસક્રમ તમુને શીખાડવામાં આવશે. ચોકસ અભ્યાસ કીધા પછી "બોય સ્કાઉટસ રૂલસ અને રેગ્યુલેશનસ" માં જણાવ્યા મુજબ તમારી "તેસ્તસ" લેવામાં આવશે, અને તેમાં જો તમે પાસ થશો તો તમુને બેડજીસો એનાયત કરવામાં આવશે.

"ત્રુપ મીટીંગ" માં સ્કાઉટીંગ પ્રેકટીસીસ કરવાને માટે તમુને ઓછામાં ઓછી એક એક્ષરસાઇઝ બુક ને પેનસીલ, બે દોરડાં, બે બેનડેજ, બે ફ્લેગસ વગેરે જોઇશે. "યુનીફોર્મ" માં એક શર્ટ (ખમીસ), શોર્ટસ (પાટલુન), હેત, સ્કાર્ફ (ત્રુપ કલરનો), સ્ટાફ, સ્કાઉટ બેલ્ટ (પતો), શોલડર નોટ (રીબન), શોલડર બેજ, વિસલને લેન્યાર્ડ, મોજાં અને બુટ વગેરે જોઇશે. "કેમ્પ" ને માટે ઓછામાં ઓછું એક ગ્રાઉંડ શીત (પાથરણું), બંદુસ, ગરમ ઓવરકોટ, પ્લેટ, મગ, છરી, કેમ્પમાં પેહરવાના કપડાં વગેરે ચીજોની જરૂર પડશે.

બોય સ્કાઉટમાં જોડાયા પછી, સૌથી પહેલાં તમારે તેનડરફુટ અને સેકન્ડ-કલાસ તેસ્તસની બરાબર પ્રેકટીસીસ કરી તે તેસ્તસ પસાર કરવી જોઇશે. ત્યાર પછી તમારે ધીરે ધીરે પણ નીયમીત અને બરાબર પ્રેકટીસીસો કરી ફર્સ્ટ-કલાસ, પ્રોફીશીયનસી બેડજીસો, કિંગસ સ્કાઉટ, ઓલ રાઉંડ કોર્ડસ, વગેરે બેડજીસોની તેસ્તસ પાસ કરી તે મેળવવા; તે માટેની સમજણ આ "નોટ બુક" માં આપવામાં આવી છે.

વળી તમારે જો બની શકે તો "સ્કાઉટીંગ ફોર બોયસ," અને "ફર્સ્ટ સ્ટેપસ ઇન સ્કાઉટીંગ" ને "ફર્સ્ટ-કલાસ તેસ્તસ" અથવા "બોય સ્કાઉટ તેસ્તસ એન્ડ હાઉ ટુ પાસ ધેમ" ની અકેક નકલ તમારી પાસે વેચાતી લઇ રાખવી. વળી તમારા "કલબ રૂમ" માંથી જુદા જુદા ત્રુપ ઇક્વિપમેન્ટસોનો તેમજ લાયબ્રેરી બુકસોનો નીયમીત ઉપયોગ કરતા રહી, પુષકળ સ્કાઉટીંગ પ્રેકટીસીસો કરી, તમારો અભ્યાસ આગળ અને આગળ વધતો રેહવો જોઇએ.

ટુંકમાં તમારે બરાબર નિયમીત દરેક મિટીંગ, કેમ્પ વગેરેમાં હાજરી આપી, તમારી પોતાની ત્રુપ અને બોય સ્કાઉટ બ્રધરહુદમાં એક સાચ્ચા BE PREPARED મુદ્રાલેખવાલા સ્કાઉટ થઇ, તમારી કોમ, દેશ અને ધર્મના એક "સારા ચારિત્રવાલા," "સારી તંદરોસ્તીવાલા," "સારી લાગણીવાલા" અને "સારા હુન્નરવાલા" એક ઉપયોગી સભાસદ થઇ પડવાની બનતી કોશેશ કરવી.

તેનડરફુટ.

૧—સ્કાઉટના કાયદાઓ, નિશાણીઓ, અને સલામ જાણવી.

સ્કાઉટના કાયદાઓ (Scout Laws).

૧. A scout's honour is to be Trusted.
એક સ્કાઉટ વિશવાસુ હોય છે.

૨. A scout is Loyal.
એક સ્કાઉટ નિમકહલાલ હોય છે.

૩. A scout's duty is to be useful and to Help others.
એક સ્કાઉટની ફરજ બીજાંઓને ઉપયેાગી થઈ પડવાની અને બધાંઓને મદદ કરવાની હોય છે.

૪. A scout is a friend to all and a Brother to every other scout.
એક સ્કાઉટ બધાંઓનેા મિત્ર અને બીજા દરેક સ્કાઉટનેા ભાઇબંધ હોય છે.

૫. A scout is Courteous.
એક સ્કાઉટ સભ્યતાવાળેા હોય છે.

૬. A scout is a Friend to animals.
એક સ્કાઉટ પ્રાણીઓનેા મિત્ર હોય છે.

૭. A scout Obeys orders.
એક સ્કાઉટ હોકમેાને તાબે થાય છે.

૮. A scout Smiles and whistles.
એક સ્કાઉટ હસમુખેા હોય છે.

૯. A scout is Thrifty.
એક સ્કાઉટ કરકસરવાલેા હોય છે.

૧૦ A scout is Pure in thought, word and deed.
એક સ્કાઉટ વિચારમાં, વચનમાં અને કામમાં પવિત્ર હોય છે.

સ્કાઉટની નિશાણીઓ (Signs).

નિશાણ.	ઝાડ.	પથરા.	ઝાડી.	ઘાસ.

(અહીં સ્કાઉટની નિશાણીઓ દોરવી)

આ રસ્તે જવું.
આ રસ્તે જવું નહી.
આ રસ્તે પાણી છે.
ત્યાંથી ત્રણ પગલા દુર કાગળ સંટાડેલું છે.
હું ઘરે ગયો છું.
(સહી) પહેલી બોમ્બે ગ્રુપની, ડોગ પેટરોલનો, પેતરોલ લીડર.

સ્કાઉટની સલામ (Salute).

સ્કાઉટના ત્રણ આંગળાની સલામ સ્કાઉટના ત્રણ વચનોની યાદ આપે છે.

I promise on my honour that I will do my best
હું મારા ખરા અંતકરણથી વચન આપું છું કે

1. To do my duty to God and the King,
મારા ખોદા અને શહેનશાહ તરફ ફરજ બજાવવાને,
2. To help other people at all times,
હંમેશાં બધાં માણસોને મદદ કરવાને,
3. To obey the Scout Law.
સ્કાઉટના કાયદાઓને માન આપવાને, હું મારાથી બનતું કરીશ.

જ્યારે એક સ્કાઉટ બીજા સ્કાઉટને દહાડામાં પહેલી વાર મળે, ત્યારે તે પોતાની છુપી નિશાણી (secret sign) થી સલામ કરે છે. તે હંમેશાં યુન્યન જેકને વાવટા કાંઠીએ ચઢાવવામા આવે ત્યારે, "ગોડ સેવ ધી કીંગ" વાગે ત્યારે, અને પાયદસ્ત જાય ત્યારે, સલામ કરે છે.

સ્કાઉટનો મુદ્રાલેખ (motto) Be Prepared છે.

૨—યુન્યન જેકની રચના અને તે કેમ ઉડાડવો, તે જાણવું જોઇએ.

યુન્યન જેક બ્રિટીશ શહેનશાહતનો રાષ્ટ્રીય વાવટો છે. તે (ક) સફેદ કપડાપર લાલ ઉભા ક્રોસ (+) નો વાવટો, ઇગ્લાંડનો સેન્ટ જ્યોર્જ, (ખ) બલુ કપડાપર સફેદ ક્રોસ (×) નો વાવટો, સ્કોટલેન્ડનો સેન્ટ એન્ડ્રયુસ, અને (ગ) સફેદ કપડાંપર લાલ ક્રોસ (×) નો વાવટો, આયરલેન્ડનો સેન્ટ પૅટ્રિક, નો બનેલો છે.

તમે જોશો તો માલમ પડશે કે વાવટાની લાલ આડા ક્રાસ ઉપર એક બાજુ સફેદ સાંકડી પટી છે, અને બીજી બાજુ સફેદ પહોળી પટી છે. યુન્યન જેકને ઉડાડતી વેળા સફેદ આડી પહોળી પટી, લાલ આડા ક્રોસની ઉપર રાખી, વાવટા કાઠીની ટોચને લગાડીને ઉડાડવો. જો એ અર્ધી કાઠીએ હોય, તો તે કોઇ મોટા માણસના મરણની દીલગીરી દરશાવવાની નિશાણી બતાવે છે. જો વાવટો ઉંધો ઉડાડવામાં આવે, તો તે કંઇ આફતની નિશાણી બતલાવે છે.

૩—સ્કાઉટ સ્ટાફના ઉપયોગો જાણવા જોઇએ.

૧. સ્કાઉટ સ્ટાફ એક સ્કાઉટની સત્તા બતલાવે છે.

૨. તે ડ્રીલના ઉપયોગમા આવે છે.

૩. તેની ઉપર ઇંચ અને ફુટ દોરેલા હોવાથી, તે નાની ચીજો માપવાના કામમા આવે છે.

૪. તે કામચલાઉ સ્ટ્રેચર બનાવવાના કામમા આવે છે.
૫. હુમલા સામે બચાવ કરવામા મદદ કરે છે.
૬. ખાડા ખબોચ્ચ્યાવાલી જગાપર ચાલવામા મદદ કરે છે.
૭. અંધારી રાતના રસ્તો પારખવાના કામમા ઉપયોગી થઇ પડે છે.
૮. તેની વાડ (fence) બનાવી શકાય છે.
૯. નાના તંબુઓ ઉભા કરી શકાય છે.
૧૦. તેનાથી ત્રણ પાયાનું આસન (tripod) બનાવી શકાય છે.

૪—નીચલા ગાંઠો (Knots) બાંધતાં આવડવું જોઇએ:—રીફ, કલવ હિચ, બોલાઇન, શીત બૅન્ડ, ફિશરમૅન્સ, શીપ શૅન્ક; અને તેના ખાસ ઉપયોગો પણ આવડવા જોઇએ.

૧. રીફ નોટ: એક તદન સાદો ગાંઠ છે, કારણ તે કદી સરી જશે નહી, અને વળી છોડવામાં પણ સહેલો છે. તે બે દોરડાં બાંધવાના, તેમજ અમ્બ્યુલન્સના ઉપયોગમા આવે છે. દોરડાંનો એક છેડો દાબા હાથમા, અને બીજો છેડો જમણા હાથમા લ્યો. પહેલાં એક સાધારણ વળ આપો, અને પછી ઉપરનો છેડો ઉપર રાખી, નીચેનો છેડો નીચે રાખી, એક બીજો વળ આપી, ખેંચવો, એટલે ગાંઠ બંધારો.

૨. કલવ હિચ: દોરડું ઠાંભલા સાથે બાંધવાના કામમા આવે છે. દોરડાંની બે બાજુએ ક્રોસ લુપ બનાવી, તેના છેડાઓ એકમેકની સાંમે મુકવા પછી એક ખાંચો બીજા ઉપર મુકી, જે ચીજમા પોલું હોય તેમાં તે બેઉ ખાંચા પોઇ દેવા.

૩. બોલાઇન: તે એવી જાતનો ફાંસો છે, જે કદી પણ સરશે નહી; તેનાથી માણસને ઉંચાઇએથી નીચે ઉતારી શકાય છે. એક ક્રોસ લુપ અને એક સાદો લુમ બનાવી, ક્રોસ લુપમા સાદો લુપ

નાખવો, પછી ક્રોસ લુપનો છેડો સાદા લુપમા નાખી, બેઉ બાજુથી દોરડું ખેંચવું.

૪. શીટ બૅન્ડ: એક જાડું અને પાટલું દોરડું બાંધવાના કામમા આવે છે. જાડા દોરડામાં એક સાદો લુપ બનાવી, તેમા પાટલા દોરડાનો છેડો અંદરથી પસાર કરી, પાછો હેઠે લઇ જઇ, બીજી બાજુ કાઢવો અને તેનાજ પેટામાથી પાછો બહાર કાઢી, દોરડાને બેઉ બાજુથી ખેંચવું.

૫. ફીશરમૅન્સ: બે ભીણા દોરડા સાથે બાંધવાના કામમા આવે છે. એક છેડાએ બીજા દોરડાને સાદો ગાંઠ મારવો, પછી તેના છેડાએ પહેલા દોરડાને તેવોજ એક ગાંઠ મારી બેઉ દોરડા ખેંચવા.

૬. શીપ શૅન્ક: આ ગાંઠ લાંબા દોરડાને કાપ્યા વિના નાનો કરવામાં ઉપયોગી છે. દોરડું જેટલું ટુંકું કરવું હોય, તેટલુ વાળીને, બેઉ છેડે એકેકો લુપ બનાવી, વાળેલા ભાગ તેમા અનુક્રમે પોઇ દેવા.

૧૨૯૩૬

સેકન્ડ—કલાસ.

૧—તેનડરફુટ તરીકે એક મહીના ગુલીક ફરજ બજાવેલી હોવી જોઇએ.

એટલે કે તેનડરફુટ તેસ્ત પાસ કરવાના દીવસથી એક મહીનો સુધી.

૨—સાધારણ ફર્સ્ટ એડ (તાતકાલીક ઉપાય) અને બેન્ડેજીંગ (પાટા બાંધવા) નું જ્ઞાન હોવું જોઇએ.

કંઇ અકસમાત થાય ત્યારે પહેલા દાકટરને બોલાવવા મોકલવો, દુઃખનું કારણ દુર કરવું, અને પછી તાતકાલીક ઉપાય આપવું.

બેન્ડેજ : શરીરનાં ભાંગેલા હાડકાંને બાંધવા માટે તમુને એક મોટો ત્રીકોણ પાટો જોઇએ. તેની બે બાજુઓ લગભગ ચાલીસ ઇંચ જેટલી લાંબી હોવી જોઇએ.

હાંસડી (કોલર બોન) અથવા ભાંગેલા હાથને માટે ઝોલી (સ્લિંગ) બનાવવા, પોઈન્ટ ભાંગેલી બાજુ રાખી, બેન્ડેજને દરદીના ખભાંપર નાંખો, અને પછી બેઉ છેડાઓ એક રીફ નોટથી બાંધો. હાથને આમ ઝોલીમાં નાંખો, અને પોઇન્ટને વાળી નાંખી પીન કરો, કે જેથી કોણી ઝોલીમાં સહેલાઇથી રહી શકે.

માથા, જડબાં, ખભું, કોણી, હથેલી, છાતી, કેડ, ઘુથણ, અને પગના બેન્ડેજીસો પણ આવડવા જોઇએ.

ફ્રેકચર (Fracture).

હાડકું ભાંગે તેને ફ્રેકચર કહે છે. ફ્રેકચર બે જાતના છે, જેવા કે, "સીમ્પલ" અને "કમ્પાઉન્ડ". જ્યારે ચામડીને કંઇપણ ઇજા નહી થઇ હોય ત્યારે તેને આપણે સીમ્પલ ફ્રેકચર કહીએ છીએ. ફ્રેકચર ઉપરાંત કંઇ ઘા થયો હોય, તેને આપણે કમ્પાઉન્ડ ફ્રેકચર કહીએ છીએ.

ફ્રેકચરની નિશાણીઓ: દુઃખારો, સોજો, અકુદરતી હિલચાલ, નિરૂપયોગીપણું, અને કટકટ અવાજ થવું.

ઉપાય: ભાંગેલા અવયવને જરાખી હલાવવો નહી, પણ દરદીને હોસ્પીટલ અથવા ઘરે લઇ જવા અગાઉ, તે ભાગને સીધો કરી, "સ્પલીન્ટ" બાંધવી, કે જેથી તે ભાગ મજબુટ અને સીધો રહે.

વળી નીચલા ખાસ ફ્રેકચરો પણ આવડવા જોઇએ:

માથાની ખોપરી, નીચલું જડબું, કોલર બોન, ખભાનું હાડકું, હાથનું ઉપલું હાડકું, કોણી, હાથનું આંગલનું હાડકું, હથેલી, છાતીનું હાડકું, પાસળી, કરોડ, કેડનું હાડકું, ધુંટણ અને તળીઆનું હાડકું.

સાંધાનું ઉતરવુ, મોચવાવું અને લચકાવું:

જ્યારે હાડકું પોતાની જગ્યાએથી ખસી જાય છે, ત્યારે સાંધો ઉતરી ગયો (dislocation) એમ કહેવાય છે. જ્યારે સાંધાના બંધનો (લિગેમેન્તસ) સહેજ તુટે, ત્યારે સાંધો મોચવાય (sprain) છે. લચક (strain) એટલે સ્નાયુ જોરથી ખેંચાય તે.

ઉપાય: જો જરૂર પડે તો બેન્ડેજ બાંધવો, અને થંડું પાણી લગાડવું; જો આથી રાહત ન મળે તો ગરમ પાણીના શેક કરવા.

લોહીનું વહેવું (Bleeding).

જ્યારે કોઇ માણસના શરીરમાથી લોહી વહેતું હોય, ત્યારે તે જખમી ભાગ બની શકે તો ઉંચો કરવો. લોહી બંધ કરવા માટે ઘા અથવા તેની ઉપરના માંસને અંગુઠાથી દબાણ આપવું. અથવા તો એક ચપટી, ગોળ કાંકડી સાથની ગાદડી બનાવી, ઘા ઉપર બાંધી દેવી. જો લોહી જોશભર વહેતું હોય, તો પ્રેસર પોઇંટ બંધ કરવી અથવા ટુર્નીકેટ મુકવી (ઘાની ઉપર, અવયવની અજુબાજુ, એક ઢીલો બેન્ડેજ બાંધી, એક લાકડી ખોસી વળ આપવા). બરફ અથવા થંડુ પાણી લગાડવું.

કાન અને નાકમાથી લોહી નીકળે, અને અસાવધપણું થાય, ત્યારે ખોપરીમા જખમ થયલો હોવો જોઇએ. દરદીના માથાને બરફ અને થંડુ પાણી લગાડી, તેને શાંત રાખવો. જો લોહી થુંકે, તો અંદરના ભાગમા જખમ થયલો હોવો જોઇએ. દરદીને શાંત રાખી, તેને આઈસ ચૂસવા આપવુ અથવા થંડું પાણી સીપ કરાવવુ

કોઈ ઘામા કચરો ભરાયો હોય ત્યારે ઘા પાકે (blood-poisoning) છે. દુઃખારો અને સોજો દેખાવ દેશે. ગરમ પાણીના શેકથી સરસ રાહત મલશે.

મૂર્છા (Fainting), તાણ (Fits) દાઝવું, (Burns) ગળામાં વસ્તુનું ખુંચવુ (Choking), ડંખ (Bite), આંખમા કચરો (Grit in eye) વગેરે.

મૂર્છા : જો ચહેરો ફિક્કો મારી ગયો હોય, તો દરદીને અક્કડ બેસાડી, બેઉ ઘુંટણ વચ્ચે માથું ખોસવું. જો તેનું મોઢું લાલચોળ થયું હોય, તો માથું ઉંચું રાખવું. સ્મેલીંગ સોલ્ટ અથવા તપકીરની એક ચમટી તેને સજીવન કરશે.

તાણતોડ : દરદીને શાંત ઓરડામાં લઇ જઇ, ત્યાં એકલો રાખવો. જરૂર પડે તો, તેના જડબાં વચ્ચે એક લાકડા અથવા બુચનો ટુકડો મુકવો, જેથી તે તેની જીભ કરડી શકે નહી.

દાઝવું : કપડાં કાઢી નાખવા; જો કપડાનો કોઇ ભાગ વળગી જાય, તો તેની આજુબાજુથી કાતરી કાઢવાં. પછી દાઝેલા ભાગને હવાથી બચાવવો. તેલ, છુંદેલો પાઉડર અથવા આટો ચોપડવો.

ડંખ : ડંખનું ઝેર કાઢી નાખવાની કોશેશ કરવી. તે માટે (ક) ડંખાયલા ભાગને દાબવો, (ખ) તેને ક્રોસના આકારમાં કાપવો, (ગ) જખમને બાળી નાખવો. સર્પ ડંશ થયો હોય તો, તેમાં પોટાશ પરમેન્ગનેટના દાણા ઘસવા. દરદીને સઉથી નજદીકના દાકતર આગળ મોકલવો.

ગળામાં વસ્તુનું ખુંચી બેસવું: કોલર ઢીલો કરવો. આપણી આંગળી અથવા એક ચમચાના હાથાવડે ગળામાં ખુંચી બેઠેલી વસ્તુ કાઢી નાખવાની કોશેશ કરવી. કોઈ વેળા તે બરડાપર એક જોરથી થપ્પડ મારેલી, તેને ફાયદો કરશે.

આંખમાં કચરો: દરદીને આંખ ચોળવા દેવી નહી. ભીણા રૂમાલનો છેડો, પેન્ટ બ્રશ, અથવા પીછાંવડે કચરો ધીમેથી લુછી લેવો. જો આંખમાં આગ બળતી હોય, તો કુકાં પાણીએ ધોવી. જો કચરો મજબુત ચીટકી બેઠો હોય, તો તેમાં થોડું તેલ નાખી, આંખ બંધ કરી, સુંવાળી, ભીણી ગાદડી બાંધવી. પછી દાકતરને જોવા બોલાવવો.

શરીરને ધકકો (shock): જોશમાં દાઝી જવાથી યા લોહી નીકળયાથી થાય છે. ગરમ પાણીની બાટલી આપી દરદીને ગરમ રાખવો. તેને ગરમ ચાહ, કાફી પાવી.

ઝેર (Poison).

જો ઝેર બાળી નાખે એવું (ક્ષોભક) હોય, તો દરદીને ઉલ્ટી કરાવવી નહી; પણ તેને દુધ અથવા સાલીટ તેલ આપવું. જો મોઢાપર છાગડા અથવા દાઝ ન હોય, તો તેને નિમક અને ગરમ પાણી પાઇ, અથવા ગળાની અંદર પીછાં વડે ગીલી ઘાલી ઉલ્ટી કરાવવી. પછી તેને થોડુંક દુધ, કાચ્ચા ઇંડા, યા કુમળી ચાહ આપવી. જો દરદી સુસ્ત થતો હોય, તો તેને જાગૃત રાખવો.

દરદીને કેમ ઉંચકવો (Fireman's Lift).

એકલા હાથે બેશુધ્ધ માણસને કેમ ઉંચકવો: દરદીને ઉંધો સુવાડવો. તેને ધુંટણમંડીએ ઉંચકવો. એક પગે ધુંટણીએ પડી, આપણો જમણો હાથ, તેના બેઉ પગો વચ્ચે, અને જમણી જાંગ પાછળ, એવી રીતે લઇ જવા કે તેનું પેટ આપણા જમણા ખભાપર રહે. દરદીના જમણા હાથનું કાંડું આપણા ડાબા હાથમાં પકડી, તેનો

જમણો હાથ આપણી ગરદન આસપાસ લઈ જવો. પછી તેના જમણા હાથનું કાંડું આપણા ડાબા હાથમાંથી કાઢી જમણા હાથમાં પકડવું, અને તટાર ઉભા થવું.

જુદી જુદી રીતે સ્ત્રેચર કેમ બનાવવો તે પણ આવડવું જોઇએ.

૩.—સીમેફોર અથવા મોર્સ સિગનલીંગમાં મુળાક્ષરના દરેક અક્ષર, અને આંક જાણવા.

આપણા હાથને જુદે જુદે ખુણે (angle) હલાવવાથી "સીમેફોર" સિગનલીંગ થાય છે.

A થી G સુધીના બધા અક્ષર માટે એકજ હાથ વપડાય છે. દરેક અક્ષર માટે અનુક્રમે કુંડાળા (circle) ના આઠમો ભાગ બનાવતા જવું. પછી H થી N (J સિવાય) ને માટે, જમણો હાથ A પર રાખી, બીજા અક્ષરો માટે ડાબા હાથને પાછું વર્તુલમા ફેરવવો. O થી S ને માટે, જમણો હાથ B પર રાખી, ડાબા હાથને અગાઉની માફક ફેરવવો. T, U, Y અને "એનલ" (ભુસડી નાખો) ને માટે જમણો હાથ C પર રાખી, ડાબા હાથને વર્તુલની બીજી પોઇંટો પર એકેક પછી લઇ જવો. "ન્યુમેરીકલ સાઇન," (આંકડાની નિશાણી), J, V, W, X અને Z ને માટે પણ એવીજ રીતે આગળ ચાલવું.

A થી I સુધીના અક્ષરો ૧ થી ૯ (K **મીંડાને માટે**) સુધીના આંકડાઓ તરીકે વાપરી શકાય છે—જો તમે આંકડાઓ મોકલો છો એવું જણાવવા "ન્યુમેરીકલ સાઇન" કરો તો. જ્યારે આંકડા ખલાસ થાય ત્યારે "આલફાબેટીકલ સાઇન" (બારાખડીની નિશાણી) કરવી.

કેટલાક સ્કાઉટો "dot અને dash" અથવા સિગનલીંગ કરવાની "મોર્સ" રીતી શીખે છે.

A. —	G— — .	M— —	S. . .	Y— . — —
B— . . .	H. . . .	N— .	T—	Z— — . .
C— . — .	I. .	O— — —	U. . —	
D— . .	J. — — —	P. — — .	V. . . —	
E.	K— . —	Q— — . —	W. — —	
F. . — .	L. — . .	R . — .	X— . . —	

૪—પચીસ મિનીટમાં એક માઇલ રસ્તો નિશાણીઓથી શોધી કાઢવો; અથવા, જો એ ન બની શકે તો, એકેક મીનીટ જોયલી દરેક ચાર દુકાનની બારીઓમાંની, એક બારીમાંની ચીજો સંતોશકારક રીતે દર્શાવવી; અથવા "કીમ્સ ગેમ" રમવી, કે જેમાં એક મિનીટ સુધી ૨૪ નાની ગોઠવેલી ચીજો જોઇ તેમાંથી ઓછામાં ઓછી સોળ ચીજો યાદ રાખવી જોઇએ.

ત્રેકીંગ.

ત્રેકીંગ માટે મુદદાઓ: ૧. તે અવલોકન અને અનુમાન કરવાનો હુન્નર છે, તેથી તે ચાલુ કોશેશથી શીખવું જોઇએ. ૨. પગલાંને દુરથી તેમજ નજદીકથી જોવા. ૩. નિશાણીને સુર્ય અને તમારી વચ્ચે રાખવી. ૪. તે વખતે તમારી કોઇએ પુઠ પકડી હોય તે પ્રમાણે વર્તવું.

પ્રાણીઓને ત્રણ ભાગમાં વહેંચી નાંખવામાં આવ્યા છે. ૧. તળી (Sole) એ ચાલનારા : તેઓ આસ્તે ચાલનારા હોય છે. તેઓ માણસ, વાંદરા, રીંછ, સુસવાટ, વગેરે છે ૨. અંગુઠા (Toe) એ ચાલનારા : આ શિકારી પ્રાણીઓ હોય છે, જેવા કે સિંહ, વાઘ, વગેરે. ૩. નખ (Nail) એ ચાલનારાં : તેઓ હરણ વગેરે છે.

શોપ વિનડો ગેમ.

પહેલા રસ્તાપર ચાલતા જુદી જુદી જાતની દુકાનો જોતા જવાની અને તેઓને અનુક્રમે યાદ રાખવાની ટેવ પાડવી.

પછી દુકાનની ઉપર લખેલાં નામોને જોઇ, યાદ રાખવાનો મહાવરો રાખવો.

પછી, દુકાનની બારીપર બે મીનીટ જોયા બાદ, તેમા શું ચીજો છે તે જોવું. છેવટે, જુદી જુદી દુકાનની બારીઓની ચીજો એકેક મિનીટવેર જોઇ, યાદ રાખવાની કોશેશ કરવી.

કીમ્સ ગેમ.

એક ત્રેમા ચોવીસ નાની ચીજો મુકી, કોઈ કપડા વડે ઢાંકી દેવી. તેની એક ટિપ બનાવવી, અને તેની પાસે છોકરાઓના જવાબ માટેની એક કોલમ બનાવવી.

એક મિનીટ સુધી સઘળી ચીજો ખુલ્લી મેલી પાછી ઢાંકી દેવી.

દરેક છોકરાને બોલાવી, જેટલી ચીજો યાદ હોય તેટલી તમુને આસ્તે કહી જવા દો, અને તમારે તેની નોંધ યાદી ઉપર લેવી.

૫.—બાર મીનીટમા "સ્કાઉટ પેસ" થી એક માઇલ જવું.

"સ્કાઉટ પેસ" એટલે વીસ પગલા ચાલવું (ક્વિક મારચ) અને વીસ પગલા દોડવું (ડબલ મારચ), એમ અનુક્રમે દોડવું અને ચાલવું ; અને બાર મિનીટમા એક માઇલ કાપવો.

થાકી જયા વગર લાંબો છેટો કાપવાની આ એક રૂઢી છે; એ એક ઘડયાળ છે; અને એક માપવાની પાટી છે.

૬.—ખુલ્લી જગામા લાકડાનો ચુલો સળગાવી જાણવો, કે જેમા બેથી વધુ દીવાસળી વાપડવી નહી.

ચુલો સળગાવવા અગાઉ તેની આજુબાજુથી સુકકું ઘાસ વગેરે કાઢી નાખવાની યાદ રાખવી.

ચુલો સળગાવવા માટે પહેલા તદન સુકા લાકડાની નાની ડાંખળીઓનો ઢગલો મુકવો, જે સાથે તેને સળગાવવા માટે સુકું ઘાસ અને કાગળ મુકવું; તેની આજુ બાજુ નાની લાકડાની ચીરો પિરેમિડના આકારમાં ગોઠવવી, અને તેની ઉપર મોટી ચીરો એજ પ્રમાણે મુકવી. જ્યારે ચુલો બરાબર બળતું પકડે, ત્યારે છેવટે તે ઉપર મોટી જાડી ચીરો તેમજ લાકડા ઉમેરવા.

૭—કાનુન પ્રમાણેના વાસણમાં બીજા કોઇપણ વાસણ વગર, ખુલ્લી જગામાં, બની શકે તો કેમ્પના ચુલાપર, પા રતલ ગોશ અને બે પટેટા રાંધી જાણવા.

પટેટા રાંધવા પહેલાં તેને ધોઇ, વાસણમાં છાલ સાથેજ મુકો, અને તે ડુબે તેનાથી જરા જાસ્તી પાણી નાખો. એક ચમટી મીઠું ઉમેરવું. પછી તેને ચુલાપર બાફવા મુકવા. જ્યારે પટેટા કાંટા વડે જોયાથી પોચા લાગે, ત્યારે તે થયલા કહેવાય, જેને માટે વીસથી ત્રીસ મીનીટ લાગશે. પાણી કાઢી નાખી, ગરમ રાખવા ચુલા આગળ મુકવા.

હવે ગોશને માટે કઢાઇમા થોડું ધી નાખો. જ્યારે તે કકડે ત્યાર અંદર થોડી ગોશની બોટી નાખો. થોડી મીનીટ એક બાજુ તળો. ફેરવીને થોડી મીનીટ બીજી બાજુ તળવી. ગોશ અને પટેટા રકાબીમા કાઢો.

૮—"સેવિંગ્સ બેન્ક" મા ઓછામા ઓછા આંઠ આના હોવા જોઇએ.

પૈસા એકઠા કરવાનો એક દાબડો રાખો, અને તેમા બની શકે તેટલા પૈસા એકઠા કરવા. જ્યારે એક સારી જેવી રકમ ભરાય ત્યારે બેન્કમા મુકી, તમારૂં "સેવિંગ બેન્ક" ખાતું ખોલો. એક સ્કાઉટ તરીકે સેકન્ડ-કલાસ બેડજ પહેરવાનો હક્ક મેળવો, તે અગાઉ તમારા સેવિંગ્સ બેન્કમા ઓછામા ઓછા આંઠ આના હોવા જોઇએ.

૯—હોકાયંત્ર (Compass) ની સોળ મુખ્ય દીશાઓ આવડવી જોઇએ.

(અહિં કમપાસની સોળ પોઇંટવાળી આકૃતી દોરવી)

એક બોય સ્કાઉટને કમપાસની દીશાઓ મોઢે આવડવી જોઇએ; અને તે યંત્ર વાપરવાનું પણ જાણવું જોઇએ.

જો તમારી પાસે આ કમપાસ ન હોય તો, ઉત્તર દીશા ક્યાં છે, તે દીવસના સુર્ય અને રાતના તારાઓ, તમુને કહી શકશે.

FIRST-CLASS TEST, PROFICIENCY BADGES AND DECORATIONS.

First-Class Scout.—A Second-Class Scout must pass the following tests, to the satisfaction of at least one qualified and independent examiner approved by the Association :—

1. Swim fifty yards. If a doctor certifies that bathing is dangerous to the boy's health, he must instead of this pass one of the following badges: Ambulance man, Marksman, Fireman, Pathfinder, Signaller, or Stalker.

2. Have one rupee at least in the Savings Bank.

3. Send and receive a message either in Semaphore, at rate four (twenty letters a minute) or in Morse at rate three (fifteen letters a minute). He must also understand the use of the calling up sign $\overline{\text{VE}}$, and its answer K, the general answer, the end of the message sign $\overline{\text{AR}}$ and its answer R, the alphabetical check for numerals and the erase signal.

4. Go on foot or row a boat alone or with another Scout to a point seven miles away and return again; or, if conveyed by any vehicle (railways not allowed) or animal, go a distance of fifteen miles and back. It is preferable that he should spend at least one night out. He must write a short report of it, which must show that he has observed the points which are of importance in Scouting.

5. Describe the proper method of dealing with any of the following accidents (as may be allotted by the examiners): Fire, drowning, runaway carriage, sunstroke and fainting, electric shock, bites of snakes, insects and dogs, all ordinary fractures, injuries and forms of bleeding. Know how to revive an apparently drowned person.

6. Cook satisfactorily (over camp fire in the open, if possible) the following dishes (as may be directed): cutlets (bajji) or soup, or curry, chapatis or upma, porridge, "damper" of ½ a lb. of flour, or a "twist" baked on a thick stick, or a chapati.

7. Read the conventional signs of a map correctly, and draw an intelligible rough sketch map. Point out a compass direction without the help of a compass.

8. Camp out for at least seven days, three of which must be consecutive; build a hut big enough for one person to sleep in, and roof it with any unmanufactured material.

9. Judge distance, area, content, numbers, height, and weight within 25 per cent. error.

10. Use an axe for felling or trimming light timber, or as alternative, produce an article of carpentry or joinery, or metal work made by himself satisfactorily, or make a working model of any kind of machinery.

11. Bring a Tenderfoot trained by himself in the points required for a Tenderfoot badge.

Proficiency Badges.—A list of the Proficiency Badges which a Second-Class or First-Class Scout may earn is given below; full particulars of the qualifications which the Scout has to fulfil to receive these badges are given in "Scouting for Boys" and in "Policy, Organisation, and Rules."

Tests must be passed before at least one independent and qualified examiner approved by the Local Association (except for " Artist").

*Ambulance Man,
Airman,
Artist,
Athlete,
Basket Worker,
Bee Farmer,
Blacksmith,
Boatman,
Bookbinder,
Bugler,
Camper,
Carpenter,
Clerk,
Cook,
*Cyclist,
Dairyman,
Electrician,
Engineer,
Entertainer,
Farmer,
*Fireman,
Friend to Animals,
Gardener,
*Handyman,
Healthy Man,
*Helper,
Herbalist,
Horseman,
*Interpreter,
Laundryman,
Leather Worker,
*Marksman,
Mason,
Master-at-Arms,
Metal Worker,
Miner,
Musician,
Naturalist,
*Pathfinder,
Photographer,
Pilot,
Pioneer,
Piper,
Plumber,
Potter,
Poultry Farmer,
Printer,
Prospector,
*Public Health Man,
*Rescuer,
Sea Fisherman
*Signaller,
Silversmith,
Stalker,
Starman,
Surveyor,
Swimmer,
Tailor,
Telegraphist,
Textile Worker,
Watchman,
Weatherman,
Woodman,

Service Badge.—For each year's service a six-point star may be worn. A "Five-year Star," representing five year's service, may be subsituted for five of the above.

King's Scout.—To be a King's Scout a boy must be a First-Class Scout, and pass four of the Proficiency tests marked with an asterisk (of which the Pathfinder is compulsory).

Should he fail to repass the annual test for a qualifying badge, he must cease to wear the King's Scout badge.

King's Sea Scouts.—Must be a first-class Scout and have badges of Boatman, Swimmer, Signaller, Rescuer, and one of the following: "Watchman," "Pilot," "Sea Fisherman." He is liable to annual re-examination for all the qualifying badges. The badge is the same as the King's Scout Badge.

All-round Cords.—Scouts with the following qualifications are entitled to wear All-round Cords.

There are three grades of All-round Cords:—

(a) For holder of six Proficiency Badges. Open to First-Class Scouts only.

(b) For holder of twelve Proficiency Badges. Open to King's Scouts only.

(c) For holder of eighteen Proficiency Badges. Open to King's Scouts only.

(The colours for the first grade are green and yellow, for the second grade red and white, for the third grade gold.)

Ranger Cords.—Scouts with the following qualifications are entitled to wear the Ranger Cords, consisting of a leather thong.

Must be a First-Class Scout and hold the Camper Badge, together with either the Naturalist or the Stalker Badge, and also one of the following badges: Starman, Weatherman, Woodman.

"Cornwell Scout."—I. (*a*) Must be specially recommended by a recognized body of Scouts for pre-eminently high character, devotion to duty, and specific acts of physical courage.

or (*b*) Hold an award for bravery for having saved life under exceptional circumstances.

or (*c*) Have undergone great suffering in an heroic manner.

II. Must be a First-Class Scout.

III. Must obtain a really good report from his Scoutmaster and some independent responsible person for—

(*a*) Industry and effort.

(*b*) Obedience and discipline.

(*c*) Trustworthiness.

(*d*) Punctuality in attendance.

(*e*) Smartness of bearing, kit, and appearance.

IV. Must have passed for a Helper's Badge.

V. Must have passed for two of the following badges:—

Boatman, Pilot, Sea Fisherman, Signaller, Starman, Swimmer or Rescuer, Watchman.

Thanks Badge.—Made up of the Swastika with fleur-be-lis superposed. It is the privilege of any Scout, of whatever rank, to present this Badge of Thanks to anyone who does a Scout a good turn, provided he first obtains the approval of the Local Association or Commissioner. It entitles the wearer to make use of the services of any Scout at any time, but does not constitute membership

Bronze Cross. *Red Ribbon* —Highest possible award for gallantry. It can only be won where the claimant has shown special heroism or has faced extraordinary risks.

Silver Cross. *Blue Ribbon.*—For gallantry with considerable risk.

Gilt Cross. *Ribbon—Blue and Red, vertical.*—For those who do duty exceptionally well in cases of emergency though without special risk to themselves

Bars may be awarded for additional acts of gallantry.

The above may also be awarded to a Troop for joint action in which case the cross is attached to the Troop flag.

Certificate of Merit.—Certificates and letters of commendation are granted in other meritorious cases.

Medal of Merit.—For those who perform meritorious acts, or specially good work on behalf of the Boy Scout movement.

Silver Wolf.—"Silver Wolf" is worn as an "order" round the neck on a green and yellow ribbon.

The Honorary Silver Wolf and Honorary Medal of Merit are granted at the discretion of the Chief Scout on the recommendation of the Chief Comm.ssioner.

આ પુસ્તક દીનશાહ શાપુરજી મસાનીએ મુંબઇના કોટમાં,
નં૦ ૧૯, બેન્ક સ્ટ્રીટ, ક્રોસ લેન ખાતે, ધી "ફ્રશો-ગર્દ"
પ્રીન્ટીંગ પ્રેસમાં છાપ્યું છે, અને સ્કાઉટ માસતર-
ઇન-ચારજ અરદેશર માણેકજી જીલ્લાએ ધી ઝોરા-
સ્ત્રીઅન બોય સ્કાઉટ ગ્રુપ માટે, c/o સેનત્રલ બેંક,
કોટ, મધ્યે પ્રગટ કર્યું છે.